

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
SUPPORT.NINTENDO.COM**

or call 1-800-255-3700

*MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM**

ou composez le 1 800 255-3700

*LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)*



67932A

**EmuMovies**PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON

NINTENDO DS™



Personal Trainer™ Walking



**INSTRUCTION BOOKLET /
MODE D'EMPLOI**

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK
ONLY WITH THE NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEM.



NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."



© 2008 - 2009 Nintendo/Creatures Inc. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.

© 2009 Nintendo.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation. This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc. RSA and BSAFE are registered trademarks of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries. © 2005 RSA Security Inc. All rights reserved. Ubiquitous TCP/IP+SSL © 2001-2005 Ubiquitous Corp.

Contents

About Personal Trainer: Walking	6	Records
Things You'll Need	6	Select a Player
Getting Started	8	View Records
Registering a Player		Play with Records
Registration Process	10	Edit Player
Creating a Mii Character or a Dog	12	Manage Data
Let's Get Walking!	20	Handwriting Help
Checking Your Life Rhythm	22	Manuel en français

About Personal Trainer: Walking

Please read before using

PERSONAL TRAINER: WALKING uses an Infrared Game Card to connect to an Activity Meter™ accessory. The Infrared Game Card is a Nintendo DS Game Card with an infrared connection feature, and the Activity Meter accessory measures your life rhythm and step count. You can check the data recorded by the Activity Meter accessory and use it to play various games by sending it to this software using the infrared connection. (Your life rhythm and step count cannot be checked using the Activity Meter accessory by itself.)

- One Activity Meter accessory can store only one player's data.
- Up to four Activity Meter accessories can be used with this software ([see page 10](#)).
- Be sure to read the **Activity Meter Operations Manual** before using this Game Card.

In this manual,  represents the top screen and  represents the Touch Screen.

PERSONAL TRAINER: WALKING uses the Nintendo DS system's clock function. Please ensure that the time setting of your Nintendo DS system is correct. If you are using more than one system, be sure to synchronize each system's time setting before use.

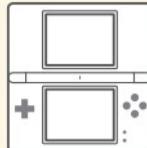
Changing the Nintendo DS system's time setting after registering a player will cause life-rhythm and step-count data to be recorded incorrectly, and could also cause recorded data to be lost when the Activity Meter accessory's battery is changed.

Note: To learn how to change the DS system's date and time settings, please refer to the operations manual for your DS system.

Things you'll need

Apart from this software, you'll need a Nintendo DS system* (sold separately) and an Activity Meter accessory.

* "Nintendo DS system" is a general term for the Nintendo DS, Nintendo DS Lite, or Nintendo DSi systems



Personal Trainer: Walking
Infrared Game Card

Nintendo DS system
(sold separately)

Activity Meter accessory

Note: In order for the Activity Meter accessory to start measuring your step count, you first need to register a player. To do so, please follow the instructions given under Registering a Player ([see page 10](#)).



CAUTION - Injury Due to Pre-existing Conditions

Using the Activity Meter accessory may require varying amounts of physical activity. Consult a doctor before using this product if:

- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint or other orthopedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

While using the Activity Meter accessory, if you experience excessive fatigue, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort or pain, STOP USE IMMEDIATELY and consult a doctor.

Getting Started

Make sure the Nintendo DS system is off, then push the PERSONAL TRAINER: WALKING Infrared Game Card into the Nintendo DS Game Card slot until you hear it click.

1 Turn on the power, and the **Health and Safety Screen** will appear. After reading the text, touch the Touch Screen with the stylus to proceed to the **DS Menu Screen**.

2 Touch the PERSONAL TRAINER: WALKING panel on the **DS Menu Screen** to begin. The **title screen** will then appear.
• If you have your DS system set to **Auto Mode**, you do not need to do this. For more information, please refer to the operations manual for your DS system.



The in-game language depends on the one that is set on the system. In this game, you can choose between three different languages: English, French, and Spanish. If your Nintendo DS system is already set to one of these, that same language will be displayed in the game. If your Nintendo DS system is set to another language, the in-game default language will be English. You can change the in-game language by changing the language setting of your system. For further instructions about how to change language settings, please refer to the operations manual for your Nintendo DS system.

The title screen

The first time you start this software, only **REGISTER A PLAYER** will be displayed on the Touch Screen. Touch it to start registering a player.

If you have already registered a player, the following options will be displayed:



CHECK YOUR RHYTHM (see page 22)	Check your life rhythm by connecting the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card.
RECORDS (see page 24)	View players' records and play games using the recorded data.
REGISTER A PLAYER (see page 10)	Register a new player.
MANAGE DATA (see page 38)	Erase or transfer player data.

About recorded data

Your life-rhythm data will be saved when you connect the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card.

Data is also automatically saved when you change certain settings and at certain special times. Up to four players' data can be stored on one Infrared Game Card.

Note: You can **erase all data and reset the software to factory settings** by holding down the A Button, B Button, X Button, Y Button, L Button, and R Button simultaneously immediately after step 2 of Getting Started (see page 8). Please be careful when erasing data, as erased data cannot be recovered.

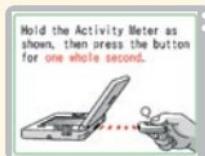
Registering a Player / Registration Process

One Activity Meter accessory can store one player's measured data, and up to four players can be registered on one Infrared Game Card. Why not try registering your family?

Note: A separate Activity Meter accessory is required for each registered player.

Before using the Activity Meter accessory for the first time

Please remove **the plastic tab** from the Activity Meter accessory and dispose of it immediately to avoid it being swallowed by children or pets.



- 1 Touch REGISTER A PLAYER on the title screen. Touch NEXT, then push the Communication Button to connect the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card as shown on the top screen.

- Ensure that the Activity Meter accessory and the PERSONAL TRAINER: WALKING Infrared Game Card's sensors are facing each other at a distance of no greater than 2 inches, and that they are kept still.
- In order to use the Activity Meter accessory, necessary data will be sent from the Infrared Game Card to the Activity Meter accessory.
- When data is being sent, the Activity Meter accessory's light will flash red.
- If there is a problem with the infrared connection, please consult the Infrared Connection and Troubleshooting sections of the Activity Meter Operations Manual.

- 2 After an introduction to the Activity Meter accessory, the date and time settings of your Nintendo DS system will be displayed. You'll be asked if the settings are correct. If they are, touch YES to use them and the Activity Meter accessory's date and time will be set accordingly. If the date and time settings are incorrect, touch NO, restart the DS system, and set the correct date and time.

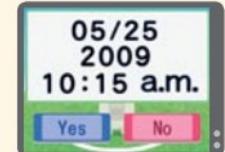
- To learn how to change the system's date and time settings, refer to the operations manual for your Nintendo DS system.
- If the system's date and time settings are changed after registering a player, there is a possibility that life-rhythm and step-count data will not be saved correctly.

- 3 Create your player by first selecting the player type – person or dog ([see pages 12 – 19](#)).

- 4 When you've finished creating your player, connect the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card. You are now ready to record your life rhythm!

When registering on another Infrared Game Card

- Touch REGISTER A PLAYER and create your player again.
- Even if you register on another Infrared Game Card, your player data will not be erased from the original Infrared Game Card.
- If the date and time of the original Nintendo DS system is different from that of the new system, there is a possibility that your records won't be stored correctly. Please synchronize the two systems before registering a player.



Registering a Player / Creating a Mii Character or a Dog

Human players can create a Mii™ character using this software or import a Mii character from a Wii™ console. Use this software to create dog characters for your dog.

The player creation process

Creating a Mii character for a person in SELECT A Mii
(see pages 13 – 17)

Importing a Mii character
for a person in IMPORT A Mii
(see pages 18 – 19)

Creating a dog
(see page 17)

Choose gender and age

Connect the Nintendo DS system to a Wii console

Select a Mii character

Transfer the Mii character from the Wii console to the DS system

Edit the Mii character

Choose gender and size

Choose a dog

Choose clothes and favorite color

Choose a collar color

Enter a name, family name (if you are the first player to register), and birthday to complete registration

What is a Mii character?

A Mii is a character that represents you, which you can create according to your own tastes by choosing facial features, your favorite color, and so on. You can also use Mii characters imported from a Wii console in this software (see pages 18 – 19).

Creating a Mii character for a human player with SELECT A Mii

Use this software to create a Mii for your player.

Choose gender and age, then select a Mii

Please select your player's gender and age (adult or child). A selection of Mii characters will then appear on the Touch Screen. Touch the Mii character you would like to use for your player, then touch OK. This Mii character can be edited freely (see page 14).

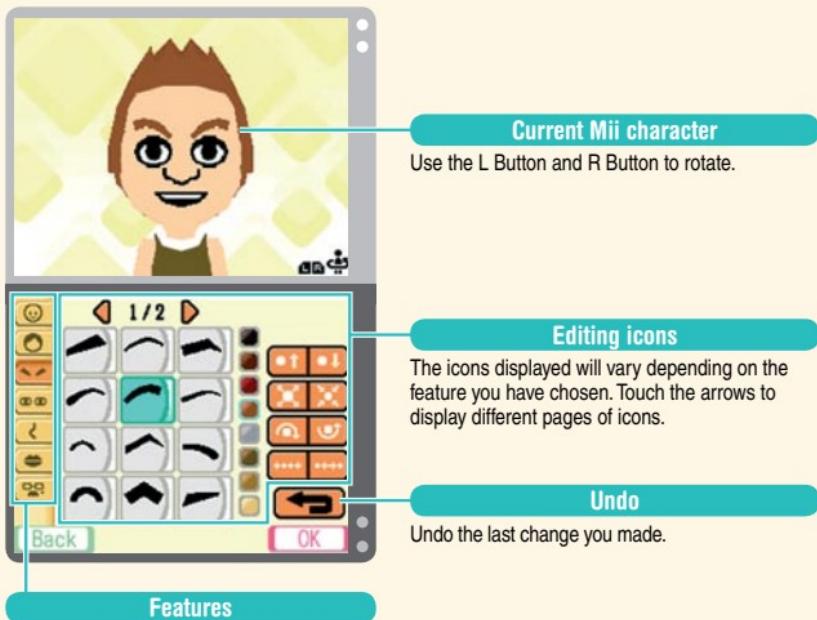


VIEW MORE
Touch to see a different selection of Mii characters.

Edit the Mii character

You can edit the face of the Mii character you have selected. When asked if you would like to edit this Mii character, touch YES. The screen shown below will be displayed. You can then edit the Mii character – refer to the next page for further details.

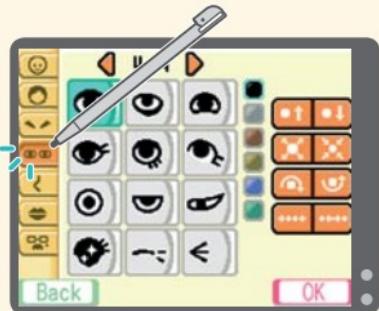
If you touch NO, the software will skip this step and proceed to choosing clothes and a favorite color for your Mii character ([see page 16](#)).



- 1 Touch the feature you want to edit.

Features:

	Outline
	Hair
	Eyebrows
	Eyes
	Nose
	Mouth
	Other



- 2 Touch a feature to select it, then touch the editing icons to change the color, location, and so on.



- 3 Repeat steps 1 and 2 until you have finished creating your Mii character, then touch OK.

Choose clothes and favorite color

Select the outfit that you'd like, then select your favorite color.



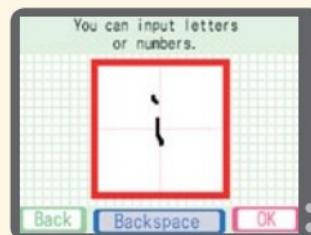
Enter your name

Enter your first name by writing it on the Touch Screen.

Enter your family name

Enter your family name by writing it on the Touch Screen as you did with your name. This family name will be used for all registered players.

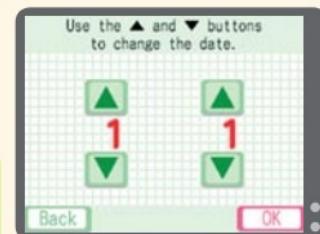
Note: This step only appears the first time you register a player. For subsequent players, this step will be skipped.



Enter your birthday

Use  and  to enter your birthday, then select OK to continue. All the data you've entered will be displayed on the top screen. Once you have confirmed that this data is correct, touch YES to complete player registration.

Your name, birthday, and other details can be changed at any point by going to EDIT PLAYER (see page 37).



Creating a dog character

To create a character for your dog, please follow the steps below.

1. Select the gender and size of your dog.
2. Select a dog from the ones displayed on the Touch Screen.
3. Select a collar color.
4. Enter your dog's name, your family name (if this is the first player you've registered), and your dog's birthday. Confirm this data to finish creating a dog character for your dog.



Creating a Mii character for a person with IMPORT A Mii

Instructions in black are for the Nintendo DS system, and instructions in green are for the Wii console.

1 Touch IMPORT A Mii, then touch CONNECT.

2 Turn on the Wii console. From the **Wii Menu**, select the Mii Channel and then START. When the Mii Channel is displayed, point the Wii Remote controller away from the screen and press the A Button, B Button, 1 Button, and 2 Button on the Wii Remote in that order, holding down the 2 Button (press only one button at a time). You will be asked if you'd like to start DS Wireless Communications. Select YES to start the connection between the Nintendo DS system and the Wii console.

3 When the screen shown on the right is displayed, grab the Mii character you'd like to import using the A Button and B Button, then drop it into the frame at the top of the screen. The import of your Mii character will begin.



4 Once the Mii character has been imported, touch OK to end the connection. The Mii character's nickname will be used as your player's name. Select your clothes and favorite color, then enter your family name (if this is the first player you've registered) and birthday to finish creating your player. **The CONNECT TO DS button will also be added to the Mii Channel.**

Note: If you are registering the first player and importing a Mii character, you will be allowed to enter a family name and new name for the Mii character. You will not be able to change the Mii character's name later.

When you have performed this process once, you can select the CONNECT TO DS button to start importing a Mii character anytime you wish to repeat this process in the future.

- For details on how to create a Mii character, refer to the **Wii Operations Manual – Channels & Settings**.
- Mii characters imported from Wii consoles will not be deleted from the Mii Channel.
- Mii characters created in this software cannot be exported to Wii consoles.
- The nickname and features of Mii characters imported from Wii consoles cannot be edited in this software once they have been imported. The clothes, favorite color, and birthday for the Mii character can be edited by going to **EDIT PLAYER** ([see page 37](#)).



Guidelines for communications

For best results when using the wireless communications feature, follow these guidelines.

The  icon is an indicator of wireless communications. It appears on the **DS Menu Screen** or game screen of the Nintendo DS system.

The DS Wireless icon indicates that the associated choice will activate the wireless communications function.

The  icon, which is displayed on the Nintendo DS system during wireless communications, is an indicator of the current wireless signal strength. There are four levels of signal strength, each level represented by a bar. A stronger signal reception will provide smoother wireless communications play.

Note: When wireless communications are in progress, the Power Indicator LED of the Nintendo DS system will blink rapidly.

For best results, follow these guidelines:

- Begin with the distance between the Nintendo DS system and the Wii console at about 33 feet or less and move closer or farther apart as desired, keeping the signal strength at two or more bars for best results.
- Avoid having people or other obstructions between the Nintendo DS system and the Wii console.
- Avoid interference from other devices. If communications seem to be affected by other devices (wireless LAN, microwave ovens, cordless devices, computers), move the Wii console to another location or turn off the interfering device.

Let's Get Walking!

Once you have registered your player, it's time to start walking – carrying the Activity Meter accessory with you, of course! By recording your steps with the Activity Meter accessory, it's easy to check your life rhythm.

Your daily step target

At first, your target number of steps for one day will be set to 3,000. You can change your step target freely, so try to find a step target that is suitable for you. You can set your daily step target with CHANGE STEP TARGET ([see page 37](#)).

Checking if you've reached your step target

You can check if you have reached your daily step target by shaking the Activity Meter accessory and looking at its light. (The actual number of steps taken can only be checked using this software).

Step target not reached → The light flashes red once.



Step target reached → The light flashes green twice.



The amount of data that can be saved on the Activity Meter accessory

Please refer to this chart for the amount of data that the Activity Meter accessory can store. When the amount of data that can be saved is exceeded, old data will be overwritten, starting with the oldest.

Life rhythm
(steps walked in minute increments) → Usually up to seven days
(minimum four days)

Step count
(steps walked in hourly or daily increments) → Approx. 30 days

- If you erase a registered player ([see page 38](#)) or reset the software to factory settings, the data stored on the Activity Meter accessory cannot be reflected in the software. Please be careful when using these options.
- For more details, see the Calculating Your Steps Walked and Life Rhythm section of the Activity Meter Operations Manual.

When the Activity Meter accessory's battery runs low

When the Activity Meter accessory's battery starts to run low, the screen on the right will automatically be displayed. Be sure to replace the battery as soon as possible. For more details, see the Checking Battery Power and Replacing the Battery section of the Activity Meter Operations Manual.



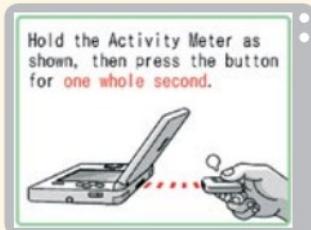
Warning
The Activity Meter's battery is running low. It is recommended that you replace the battery as soon as possible.

To ensure quality measurement, only periods of walking of 10 seconds or more count toward your step total.

Checking Your Life Rhythm

Using CHECK YOUR RHYTHM, you can see at what times you walked and how many steps you took. Use the procedure below to check your step count and look back at your life rhythm.

- 1 On the **title screen**, touch CHECK YOUR RHYTHM and follow the instructions on the top screen to connect the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card.



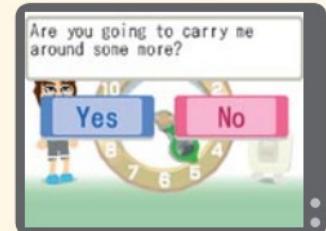
- Ensure that the Activity Meter accessory and the PERSONAL TRAINER: WALKING Infrared Game Card's sensors are facing each other at a distance of no greater than 2 inches, and that they are kept still.
- Measured data will be sent from the Activity Meter accessory to the Infrared Game Card.
- When data is being sent, the Activity Meter accessory's light will flash red.
- If there is a problem with the infrared connection, please consult the Infrared Connection and Troubleshooting sections of the Activity Meter Operations Manual.

- 2 Once the data has been sent to the Infrared Game Card, you will be able to check the periods in which you walked and the number of steps you took. Next, the Activity Meter accessory will ask you if you're going to carry it around some more – please touch YES or NO as appropriate. Touch YES if you intend to walk some more that day. You will be returned to the **title screen**.

Touching NO will advance you to Step 3.

Note: If you have unchecked records from the previous day, those records will be checked before the current day's step count and walking periods.

- 3 You will also be asked if you achieved your mini target. (Mini targets are simple, casual goals for the day, meant to improve your quality of life.) Please touch YES or NO as appropriate. You'll then be able to see at which times of day you were most active and view detailed results for both the day being checked as well as recent days.



- 4 After viewing your daily results, you'll then be asked to evaluate the day by choosing one of three stamps. Finally, you'll receive your mini target for the next day.

Note: If you reached your daily step target (see page 20), your stamp will be green. If the daily step target was not reached, your stamp will be red.



Records / Select a Player

View the records of the players registered on your Infrared Game Card and use their data to play games. Why not check out other people's records while you check your own life rhythm?

Records screen

Touch a player's Mii character or dog to view their records. The menu below will be displayed. Touch the various options to proceed to that screen.

Note: If your Privacy Setting (see page 37) is set to KEEP PRIVATE, then you will need to connect the corresponding Activity Meter accessory to the Infrared Game Card when you select your Mii character or dog.

VIEW RECORDS → Page 25

PLAY WITH RECORDS → Page 31

EDIT PLAYER → Page 37

Today's life rhythm and rating



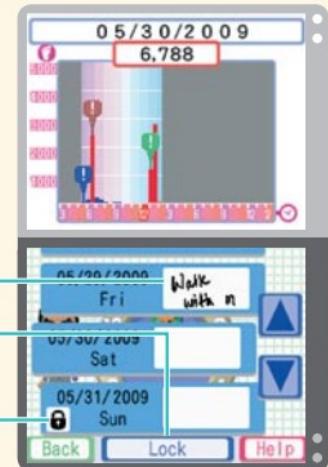
Records / View Records

Use RHYTHM DETAILS to look back at your recent records minute by minute, and use CALENDAR to look back at all your records so far. You can also see how your life rhythm changes over time.

Rhythm details

Look back at your recorded step count and the amount of time you walked, minute by minute. Touch the day you'd like to see records for. Use **△** and **▽** to scroll through the list.

Note: You can also select records by pressing up and down on the **Control Pad**.



Note for the day (see page 27)

LOCK (see page 26)

Use this to prevent records from being erased.

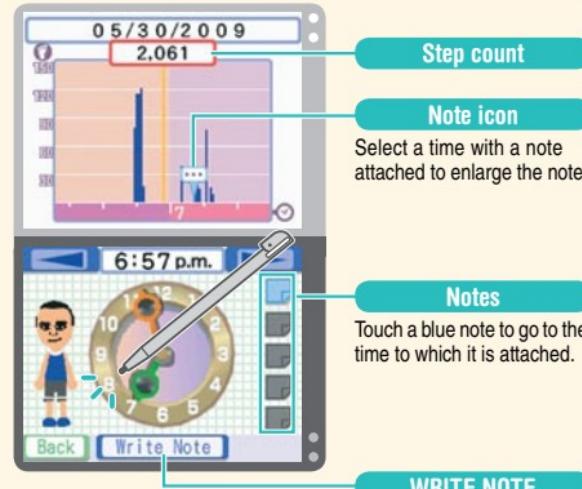
Lock icon

Displayed on locked records.

Minute-by-minute records

The number of steps you took every minute is recorded in RHYTHM DETAILS. You can move the hands of the clock backward and forward to find the time you'd like to check by dragging them with the stylus or by touching and .

Note: The hands of the clock can also be moved backward and forward using the L Button and the R Button respectively.



About saving and locking records

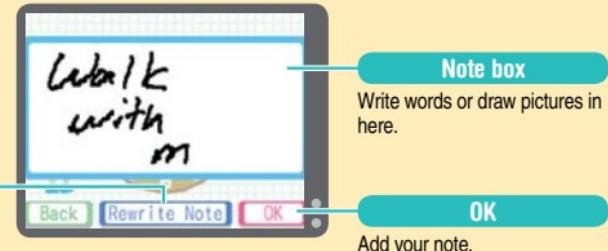
After 28 days, old records are erased from RHYTHM DETAILS. (They will still be available to view in CALENDAR.) If there is a certain day's records that you want to protect, select that day's records and then touch LOCK to prevent them from being erased. You can lock up to 20 records in this way.

Note: You can remove the lock from locked records by touching UNLOCK. This will allow that day's records to be erased.

Writing notes

Any words or pictures you draw or write on a note will appear exactly as you entered them. Touch WRITE NOTE to make a blank note appear on the Touch Screen. Feel free to draw or write anything you like. You can add up to five notes to any one day's records.

Note: A new note cannot be added to a point in your records that is within five minutes of another note.



Removing a note

If you select a time that already has a note attached in your minute-by-minute records, DELETE NOTE will appear instead of WRITE NOTE. Touch DELETE NOTE to remove the note.

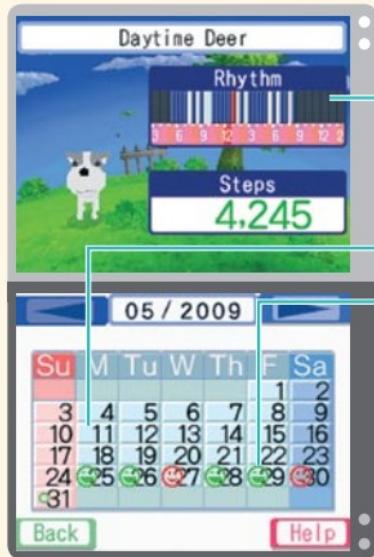
Be sure to lock any records that you do not want erased! Don't forget, adding notes to a day's records will make it easier to remember your activities that day.



Calendar

This displays the calendar. Touch a day to see your life rhythm and step count for that day. Use and to change the month displayed.

- You can also use the to select a day and the L Button and R Button to change the month displayed.
- Records are stored on your calendar for up to five years.



Life rhythm

Periods where you walked normally are shown in blue. Periods where you walked for 10 or more consecutive minutes are shown in red. Still periods are shown in white.

Day when rhythm wasn't checked

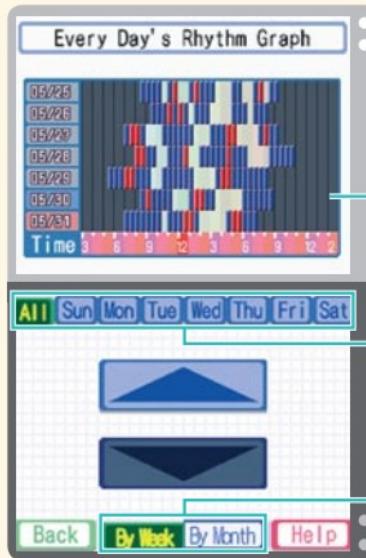
Stamp

Remember: Use CALENDAR to view your step count and life rhythm, and use RHYTHM DETAILS to view your minute-by-minute records!



Rhythm graphs

View your life rhythm to date on various graphs. Use and or press up or down on the Control Pad to scroll through the dates displayed on the graph. Graphs can be displayed by week or by month.



Life rhythm

Periods where you walked normally are shown in blue. Periods where you walked for 10 or more consecutive minutes are shown in red. Still periods are shown in white.

Day of week

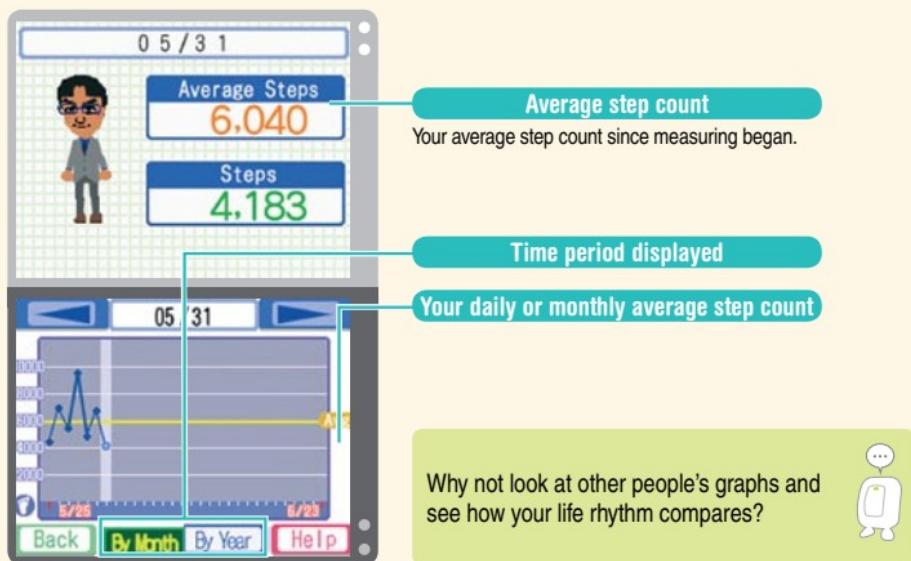
Touch a day of the week to display its records.

Time period displayed

Step graph

View your step count to date on a graph. You can select the day you wish to view by touching the graph, touching and , or by using the L Button and R Button. The graph can be displayed by month or by year.

Note: Displaying the graph by month shows your daily step count, while displaying the graph by year shows your average step count for each month.

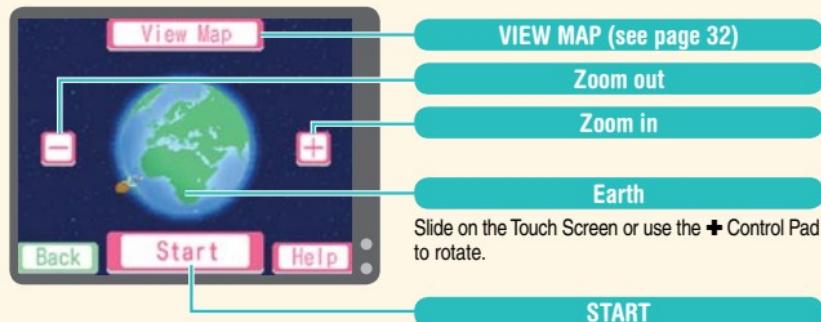


Records / Play with Records

Use your records to make your own illustrated world map or combine your steps with other players to illuminate your house! You can also view rankings and play using Nintendo Wi-Fi Connection ([see page 34](#)).

Walk the world

Draw pictures on the face of the Earth using the total number of steps you have walked so far. Touch START and your character will automatically start drawing the picture.



View Map

Touch VIEW MAP to display a map of the world. Pictures you have completed will be displayed as icons on the map. Slide on the Touch Screen or use the  Control Pad to scroll the world map. Touch an icon to display the completed picture again.



Area displayed on the Touch Screen

Picture

View completed pictures and their explanations, the number of steps they required for completion, and the date on which you completed the picture.

House

Touch the house, then select a player to view a complete list of pictures completed by that player.

There are 100 pictures in total.
Can you complete them all...?



Illuminate

Brighten up your house with every player's life rhythm for the current day.



Touch START to begin lighting up your house.

The players will generate a certain amount of electricity based on their records, and brighten up your house.

Your house will gradually become darker, so the trick is to carry on walking to keep it bright! If players walk at the same times as each other, the house will get an extra brightness boost. ILLUMINATE uses the current day's data, so be sure to use CHECK YOUR RHYTHM (see page 22) before starting.



Rankings

View rankings for registered players based on various recorded data. Touch RANKINGS LIST to select the ranking you'd like to view.

Nintendo Wi-Fi Connection

View worldwide rankings and play games using your records with Nintendo® Wi-Fi Connection. Select from UPDATE DATA, SPACE WALK, WORLD RANKING, or SETTINGS.

Note: The first time you select NINTENDO Wi-Fi CONNECTION, only UPDATE DATA and SETTINGS will be available. After you have selected UPDATE DATA for the first time, SPACE WALK and WORLD RANKING will become available.

Router and broadband access required for online play. For more info, go to Nintendo.com.

Receiving updated data

Update the records used in SPACE WALK and WORLD RANKING with the latest records by receiving data from players all over the world.

- Please wait at least five minutes between connections if you want to receive the latest data two or more times in a row.
- If the date and time setting of your Nintendo DS system is incorrect, you may be unable to receive updated data.

Data sent over Nintendo Wi-Fi Connection

Your player data is automatically sent when you select UPDATE DATA.

Data that is sent:

- Your Mii character (or dog)
- Your highest step count for one day and total steps for the week
- Your total steps since measuring started

Space Walk

Combine your total steps with players from all over the world and find out which planets you can reach.

Note: Total steps are updated every five minutes.



World Ranking

See the rankings of players from all over the world based on their step counts. Find out where you stand in the global rankings!

Note: Rankings are updated at midnight every Sunday (GMT).

Total Steps
2nd 202,049
3rd 62,329
4th 15,670
5th

Settings

Set the connection environment for Nintendo Wi-Fi Connection.

Note: For more information about Nintendo Wi-Fi Connection, refer to the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) Instruction Manual. If you experience problems with Nintendo WFC, please refer to the Troubleshooting section of the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual.

About Nintendo Wi-Fi Connection

Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple PERSONAL TRAINER: WALKING owners to play together over the Internet – even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (page 40) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.
- The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.
- To protect your privacy, do not share personal information about yourself such as your last name, phone number, birth date, age, school, e-mail or home address when communicating with others. Additionally, do not use personal information in your nickname since it will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC. See the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual for more privacy information.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendo.com/games/wifi (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

Records / Edit Player

Change various aspects of your player, such as appearance, name, and favorite color. You can also set your daily step target and change your privacy settings.

Edit Player menu

Use this menu to customize your player. Your current player's profile and daily step target will be displayed on the top screen.



CHANGE APPEARANCE	Change your Mii character or dog's appearance, clothes, and favorite color.
EDIT PROFILE	Change family name, name, and birthday. If you change your family name, this change will be reflected for all players using this Infrared Game Card.
CHANGE STEP TARGET	Change your step target from the next day onward. Touch AVERAGE STEPS and your daily step target will be set to your average step count for the past 30 days.
CHANGE PRIVACY SETTING	Set your records so that they cannot be seen by others in VIEW RECORDS. You can also reverse this setting.

Manage Data

Erase player data or transfer player data to another Activity Meter accessory. Select ERASE PLAYER DATA or TRANSFER PLAYER DATA as appropriate.

Erase Player Data

You can erase a registered player. Touch the player that you'd like to erase and follow the instructions on-screen. Data that has been erased cannot be recovered, so please be careful.



Transfer Player Data

You can transfer your player's data to another Activity Meter accessory. Touch the player whose data you'd like to transfer and follow the instructions on-screen.

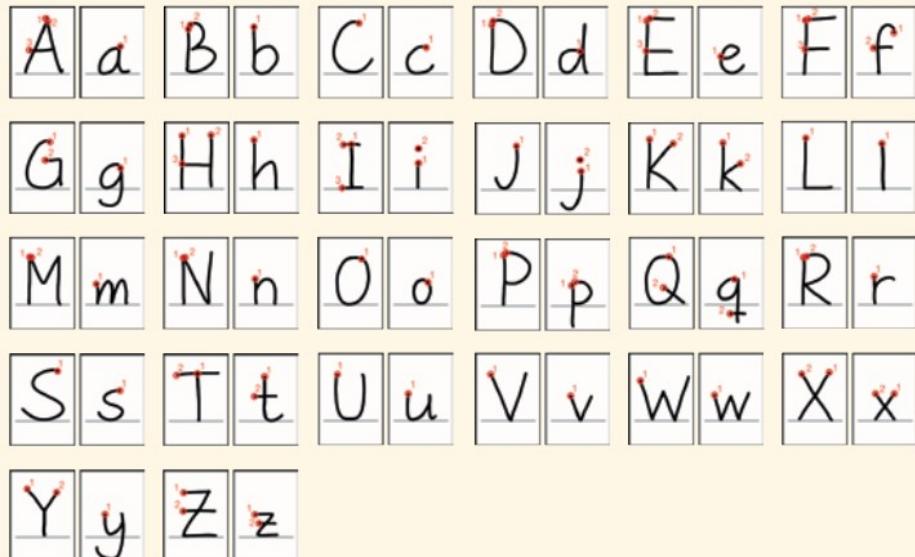
Use this feature if you happen to lose or break your Activity Meter accessory.

Handwriting Help

Please take a look through this section, where you can find pictures showing the best way to write letters so that they can be recognized by the software.

The circles and numbers will show where strokes are supposed to begin and in what order they should be written.

Letters



TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement"). PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWiFi.com/terms.

USER CONDUCT

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment.
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

TERMS OF USE AGREEMENT

(cont.)

SUBMISSIONS

All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, "Submissions"), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

DISCLAIMER OF WARRANTY; LIMITATION OF LIABILITY; INDEMNIFICATION

THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE "CONTENT") ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT. NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

TERMS OF USE AGREEMENT

(cont.)

ACCESS TO THIRD PARTY CONTENT

Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

FRIEND ROSTER

As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others ("Friend Roster"). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your information without your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

PRIVACY

Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendo.com/privacy.

DISCLAIMER OF RESPONSIBILITY FOR USER CONTENT AND SUBMISSIONS

We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

GENERAL

This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

CONTACT US:

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendowifi.com.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Notes

AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le manuel spécifique de précautions compris avec ce produit, avant d'utiliser votre appareil NINTENDO®, une carte de jeu ou un accessoire. Il contient des renseignements importants concernant la santé et la sécurité.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — Veuillez lire attentivement les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant ne jouiez à des jeux vidéo.



Avertissement - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo.
Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	tics oculaires ou musculaires	perte de conscience
troubles de la vue	mouvements involontaires	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



Avertissement - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

A AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinité, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

A AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.



Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.



BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».



© 2008 - 2009 Nintendo/Creatures Inc. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2009 Nintendo.

Ce produit utilise la LC Font de Sharp Corporation, sauf certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation. Ce produit inclut un logiciel de cryptage RSA BSAFE de RSA Security Inc. RSA et BSAFE sont des marques de commerce déposées de RSA Security Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. © 2005 RSA Security Inc. Tous droits réservés. Ubiquitous TCP/IP+SSL © 2001-2005 Ubiquitous Corp.



Table des matières

À propos de Personal Trainer: Walking	49
Ce dont vous aurez besoin	49
Pour commencer	51
Enregistrer un joueur	
Processus d'enregistrement	53
Créer un Mii ou un chien	55
Marchons!	63
Vérifier votre rythme biologique	65
Tous les joueurs	
Sélectionner un joueur	67
Consulter les records	68
Jeux et classements	74
Changer vos données	80
Gérer vos données	81
Reconnaissance d'écriture	82

À propos de Personal Trainer: Walking

À lire avant l'utilisation

Le jeu PERSONAL TRAINER: WALKING utilise une carte infrarouge pour communiquer avec un témoin d'activité. La carte infrarouge est une carte de jeu Nintendo DS munie d'un dispositif infrarouge et le témoin d'activité est un accessoire servant à mesurer votre rythme biologique et à compter vos pas.

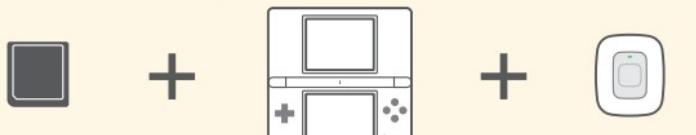
Vous pouvez consulter les données enregistrées par le témoin d'activité et les utiliser pour jouer à divers jeux en les transférant sur le logiciel via la connexion infrarouge. (Vous ne pouvez pas vérifier votre rythme biologique et le nombre de pas que vous effectuez en n'utilisant que le témoin d'activité.)

- Un témoin d'activité ne peut enregistrer les données que d'un seul joueur.
- Jusqu'à quatre témoins d'activité peuvent être utilisés avec ce logiciel ([voir page 53](#)).
- Assurez-vous de lire le mode d'emploi du témoin d'activité avant d'utiliser cette carte de jeu.

Ce dont vous aurez besoin

En plus de ce logiciel, vous aurez besoin d'une console Nintendo DS* (vendue séparément) ainsi qu'un témoin d'activité.

* Le terme « console Nintendo DS » désigne les consoles Nintendo DS, Nintendo DS Lite et Nintendo DSi.



Carte de jeu infrarouge
Personal Trainer: Walking

Console Nintendo DS
(vendue séparément)

Témoin d'activité

Note : Vous devez d'abord enregistrer un joueur pour permettre au témoin d'activité de compter les pas. Pour ce faire, suivez les instructions dans la section « Enregistrer un joueur » ([voir page 53](#)).

Dans ce mode d'emploi,  représente l'écran supérieur tandis que  représente l'écran tactile.

Le logiciel PERSONAL TRAINER: WALKING utilise l'heure et la date de la console Nintendo DS. Veuillez vous assurer que ces paramètres sont corrects. Si vous utilisez plus d'une console Nintendo DS, assurez-vous de synchroniser l'heure et la date de chaque console avant l'utilisation.

Changer l'heure et la date de la console Nintendo DS après avoir enregistré un joueur peut fausser l'enregistrement du rythme biologique et du nombre de pas effectués. De plus, vous risquez de perdre les données enregistrées lorsque vous changez la pile du témoin d'activité.

Note : Pour plus de détails sur la façon de changer l'heure et la date de la console Nintendo DS, veuillez vous référer au mode d'emploi du Nintendo DS.

AVERTISSEMENT - Blessure causée par des problèmes préexistants

Jouer avec le témoin d'activité pourrait nécessiter différents degrés d'activité physique. Consultez un médecin avant d'utiliser le témoin d'activité si :

- vous êtes ou pourriez être enceinte;
- vous avez des problèmes respiratoires, des problèmes de cœur, de dos, d'articulations ou d'autres problèmes orthopédiques;
- vous avez une pression artérielle élevée;
- vous avez de la difficulté à faire des exercices physiques; ou
- vous avez été avisé(e) de limiter vos exercices physiques.

Lors de l'utilisation du témoin d'activité, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT L'UTILISATION et consultez un médecin si vous éprouvez une fatigue extrême, de la difficulté à respirer, des serrements à la poitrine, des étourdissements, un malaise ou de la douleur.

Pour commencer

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte, puis enfoncez la carte de jeu PERSONAL TRAINER: WALKING dans la fente de jeu de la console Nintendo DS jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».

- 1 Allumez la console et l'écran d'**avertissement sur la santé et la sécurité** s'affichera. Une fois que vous avez lu le texte, touchez l'écran tactile à l'aide du stylet pour passer à l'écran du **menu principal DS**.
- 2 Touchez le panneau PERSONAL TRAINER: WALKING dans le menu principal DS pour démarrer le jeu. L'écran titre s'affichera.
 - Si votre console DS est réglée sur « **mode automatique** », vous n'avez pas à suivre la deuxième étape. Pour plus de détails, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console DS.

ATTENTION - SANTÉ ET SECURITÉ

AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SECURITÉ.

POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLÉMENTAIRE CORRESPONDANT À VOTRE RÉGION
CONNECTEZ-VOUS À L'ADRESSE SUIVANTE :
www.nintendo.com/healthsafety/

Touchez l'écran tactile pour continuer.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Dans ce jeu, vous pouvez choisir de jouer dans l'une des trois langues suivantes : anglais, français et espagnol. Si votre console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Sinon, l'anglais sera utilisé par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres linguistiques de la console Nintendo DS. Référez-vous au mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour plus de détails sur la façon de modifier les paramètres linguistiques.

Écran titre

La première fois que vous démarrez le jeu, seule l'option « Enregistrer un joueur » apparaît sur l'écran tactile.

Touchez-la pour enregistrer un joueur.

Si vous avez déjà enregistré un joueur, les options suivantes s'afficheront :



VÉRIFIER VOTRE RYTHME (voir page 61)

Vérifiez votre rythme biologique en établissant une connexion infrarouge entre le témoin d'activité et la carte infrarouge.

TOUS LES JOUEURS (voir page 63)

Consultez les résultats des joueurs et jouez aux jeux proposés en utilisant les données enregistrées.

ENREGISTRER UN JOUEUR (voir page 49)

Enregistrez un nouveau joueur.

DONNÉES (voir page 77)

Effacez ou transférez les données d'un joueur.

À propos des données enregistrées

Les données de votre rythme biologique sont sauvegardées lorsque vous établissez une connexion infrarouge entre le témoin d'activité et la carte infrarouge.

De plus, les données sont automatiquement sauvegardées lorsque vous modifiez certains paramètres et à certaines heures. Les données d'un maximum de quatre joueurs peuvent être sauvegardées sur une carte infrarouge.

Note : Vous pouvez effacer toutes les données et restaurer les paramètres par défaut du logiciel en maintenant les boutons A, B, X, Y, L et R enfoncés simultanément, juste après avoir réalisé la deuxième étape de la section « Pour commencer » (voir page 51). Faites attention lorsque vous effacez des données, car elles seront irrécupérables.

Enregistrer un joueur/Processus d'enregistrement

Un témoin d'activité peut sauvegarder les données d'un seul joueur, et jusqu'à quatre joueurs peuvent être enregistrés sur la même carte infrarouge. Pourquoi ne pas enregistrer les membres de votre famille?

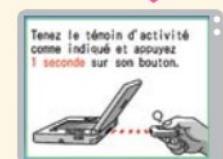
Note : Un témoin d'activité différent est nécessaire pour chaque joueur enregistré.



Avant d'utiliser le témoin d'activité pour la première fois

Veuillez retirer la **langue en plastique** du témoin d'activité et jetez-la immédiatement pour éviter qu'un enfant ou qu'un animal ne l'avale.

- 1 Touchez « Enregistrer un joueur » sur l'**écran titre**. Ensuite, touchez « Suiv. », puis appuyez sur le bouton de communication pour connecter le témoin d'activité à la carte infrarouge, comme illustré sur l'écran supérieur de la console.



- Assurez-vous que le capteur infrarouge du témoin d'activité et de la carte infrarouge PERSONAL TRAINER: WALKING se font face et se situent à moins de 5 cm (2 po) l'un de l'autre. Maintenez-les immobiles quelques instants.
- Les données nécessaires au fonctionnement du témoin d'activité seront transférées de la carte infrarouge au témoin d'activité.
- Une fois les données transférées, le voyant lumineux du témoin d'activité deviendra rouge.
- En cas de problèmes avec la connexion infrarouge, veuillez consulter les sections « Connexion infrarouge » et « Dépannage » du mode d'emploi du témoin d'activité.

- 2** Une fois que le témoin d'activité a terminé les présentations, l'heure et la date de la console Nintendo DS s'affichent. Un message vous demandera si les paramètres présentés sont les bons. Si c'est le cas, touchez « Oui » pour les utiliser. La date et l'heure du témoin d'activité seront ajustées pour correspondre à celles de la console. Si ces paramètres sont incorrects, touchez « Non », éteignez la console Nintendo DS et rallumez-la pour entrer la bonne date et la heure.

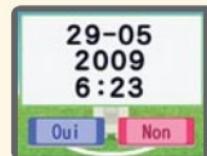
- Pour savoir comment modifier l'heure et la date de la console Nintendo DS, veuillez vous référer au mode d'emploi de la console.
 - Si la date et l'heure de la console Nintendo DS sont modifiées après l'enregistrement d'un joueur, il est possible que les données portant sur le rythme biologique et le nombre de pas ne soient pas sauvegardées correctement.

- 3** Créez votre joueur en choisissant le type de marcheur : personne ou chien (voir pages 55 – 62).

- 4** Lorsque vous avez terminé de créer votre joueur, connectez le témoin d'activité à la carte infrarouge. Vous êtes maintenant prêt(e) à enregistrer votre rythme biologique!

Enregistrer des données sur une autre carte infrarouge

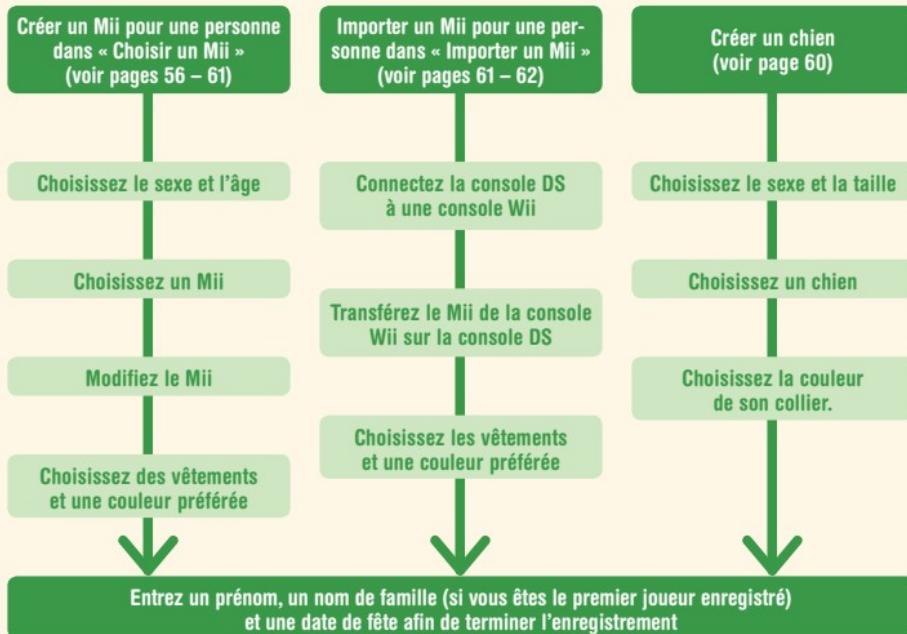
- Touchez « Enregistrer un joueur », puis recréez votre joueur.
 - Même si vous enregistrez vos données sur une deuxième carte infrarouge, vos données ne seront pas effacées de la première carte infrarouge.
 - Si l'heure et la date de la première console Nintendo DS sont différentes de celles de la deuxième console, il est possible que vos résultats ne soient pas sauvegardés correctement. Veuillez synchroniser les deux consoles Nintendo DS avant d'enregistrer un joueur.



Enregistrer un joueur/Créer un Mii ou un chien

Les joueurs humains peuvent soit créer un Mii en utilisant ce logiciel, soit importer un Mii provenant d'une console Wii. Utilisez ce logiciel pour créer un chien virtuel pour votre chien.

Processus de création d'un joueur



Qu'est-ce qu'un Mii?

Un Mii est un personnage qui vous représente, que vous pouvez créer et modifier selon vos goûts personnels en choisissant ses traits de visage, sa couleur préférée, etc. Vous pouvez aussi utiliser des Mii importés d'une console Wii dans ce logiciel ([voir pages 61 – 62](#)).

Créer un Mii pour une personne dans « Choisir un Mii »

Utilisez ce logiciel pour créer un Mii pour votre joueur.

Choisir le sexe et l'âge, puis sélectionner un Mii

Veuillez choisir le sexe et l'âge de votre joueur (adulte ou enfant). Plusieurs Mii apparaîtront alors sur l'écran tactile. Touchez le Mii que vous souhaitez utiliser en tant que joueur, puis touchez « OK ». Vous pouvez modifier ce Mii à votre guise ([voir page 57](#)).



Bouton « Autres »

Touchez ce bouton pour afficher d'autres Mii.

Modifier le Mii

Vous pouvez modifier le visage du Mii que vous avez choisi. Lorsque le message vous demandant si vous souhaitez modifier le Mii s'affiche, touchez « Oui ». L'écran ci-dessous apparaîtra. Vous pourrez alors modifier le Mii (consultez la page suivante pour plus de détails).

Si vous touchez « Non », le logiciel sautera cette étape et passera directement à l'écran de sélection du vêtement et de la couleur préférée ([voir page 59](#)).



Mii actuel

Utilisez les boutons L et R pour faire pivoter un élément.



Icônes de modification

Les icônes affichées dépendent de l'élément que vous souhaitez modifier. Touchez les flèches pour faire défiler les pages.



Annuler

Ce bouton vous permet d'annuler le dernier changement que vous avez effectué.

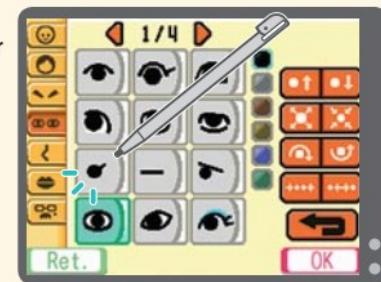
- 1 Touchez l'élément que vous souhaitez modifier.

Éléments :

	Forme du visage
	Cheveux
	Sourcils
	Yeux
	Noz
	Bouche
	Autres



- 2 Touchez un élément pour le sélectionner, puis touchez les icônes de modification pour en changer la couleur, l'emplacement et ainsi de suite.



- 3 Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que la création de votre Mii soit terminée, puis touchez « OK ».

Choisir des vêtements et une couleur préférée

Sélectionnez la tenue qui vous plaît, puis votre couleur préférée.



Entrer votre prénom

Entrez votre prénom en traçant les lettres sur l'écran tactile.

Entrer votre nom de famille

Entrez votre nom de famille en traçant les lettres sur l'écran tactile, comme vous l'avez fait pour votre prénom. Ce nom de famille sera utilisé pour tous les joueurs enregistrés.

Note : Cette étape ne s'affiche que lorsque vous enregistrez un joueur pour la première fois. Elle n'apparaîtra pas pour les prochains joueurs.



Entrer votre date de fête

Utilisez ▲ et ▼ pour entrer votre date de fête, puis sélectionnez « OK » pour continuer. Toutes les données que vous avez entrées seront affichées sur l'écran supérieur. Une fois que vous avez confirmé que ces données sont correctes, touchez « Oui » pour terminer l'enregistrement du joueur.



Votre prénom, votre date de fête et d'autres détails peuvent être modifiés à tout moment en sélectionnant « Changer vos données » (voir page 80).



Créer un chien

Afin de créer un chien, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Choisissez le sexe et la taille de votre chien.



2. Sélectionnez un chien parmi ceux proposés sur l'écran tactile.



3. Choisissez la couleur de son collier.



4. Entrez le nom de votre chien, votre nom de famille (s'il s'agit du premier joueur enregistré) et la date de fête de votre chien. Confirmez ces données pour créer le chien virtuel qui représentera votre chien.



Créer un Mii pour une personne dans « Importer un Mii »

Les instructions qui apparaissent en noir concernent la console Nintendo DS; celles en vert concernent la console Wii.

- 1 Touchez « Importer un Mii », puis touchez « Se connecter ».
- 2 Allumez la console Wii. Dans le **Menu Wii**, sélectionnez la **Chaîne Mii**, puis « Démarrer ». Une fois la **Chaîne Mii** affichée, assurez-vous que la manette Wii Remote ne pointe pas l'écran, puis appuyez sur les boutons A, B, 1 et 2 de la manette dans l'ordre (un bouton à la fois) et maintenez le bouton 2 enfoncé un moment. Un message vous demandera alors si vous souhaitez démarrer la communication sans fil DS. Sélectionnez « Oui » pour lancer la communication entre la console Nintendo DS et la console Wii.
- 3 Lorsque l'écran illustré à droite s'affiche, attrapez le Mii que vous souhaitez importer en utilisant le bouton A et le bouton B, puis laissez-le tomber dans le panneau en haut de l'écran. Le processus d'importation du Mii commencera automatiquement.
- 4 Une fois le Mii importé, touchez « OK » pour mettre fin à la connexion. Le surnom du Mii sera utilisé en tant que le nom du joueur. Choisissez vos vêtements et votre couleur préférée, puis entrez votre nom de famille (s'il s'agit du premier joueur enregistré) et votre date de fête pour terminer la création du joueur. L'icône « Connexion DS » sera ajoutée à la **Chaîne Mii**.
Note : Si le Mii que vous importez représente le premier joueur à enregistrer, vous pourrez entrer un nom de famille et un nouveau prénom pour le Mii. Vous ne pourrez pas changer ce prénom par la suite.
Après avoir importé un Mii pour la première fois, vous pourrez tout simplement sélectionner « Connexion DS » pour importer d'autres Mii par la suite.



- Pour plus de détails sur la façon de créer un Mii, veuillez consulter le Mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres.
- Les Mii que vous importez d'une console Wii ne seront pas effacés de la Chaîne Mii.
- Les Mii créés à l'aide de ce logiciel ne peuvent pas être exportés vers une console Wii.
- Le surnom et l'apparence des Mii importés des consoles Wii ne peuvent pas être modifiés à l'aide de ce logiciel une fois l'importation faite. Les vêtements, la couleur préférée et la date de fête du Mii peuvent être modifiés dans « Changer vos données » ([voir page 80](#)).

Consignes d'utilisation de la communication sans fil DS

Pour obtenir les meilleurs résultats possible lors d'une communication sans fil, veuillez suivre les consignes suivantes :

L'icône  à l'écran indique qu'une communication sans fil est en cours. Elle apparaît sur le **menu principal DS** ou sur l'écran de jeu de la console Nintendo DS.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée activera la fonction de communication sans fil.

L'icône  qui s'affiche à l'écran du Nintendo DS durant une communication sans fil, indique la puissance actuelle du signal. Elle est illustrée par quatre barres, lesquelles représentent chacun des quatre niveaux de puissance. Plus le signal est fort, plus la communication sans fil est fluide.

Note : Lorsqu'une communication sans fil est en cours, le témoin d'alimentation de la console Nintendo DS clignote rapidement.

Pour obtenir les meilleurs résultats possible, veuillez respecter ces consignes :

- Commencez par laisser une distance d'approximativement 10 mètres (33 pieds) maximum entre la console Nintendo DS et la console Wii, puis ajustez cette distance selon vos préférences tout en vous assurant que la puissance du signal se situe au niveau deux barres ou plus.
- Dans la mesure du possible, assurez-vous que rien ni personne ne se trouve entre la console Nintendo DS et la console Wii.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez la console Wii ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Marchons!

Une fois que vous avez enregistré votre joueur, il est temps de commencer à marcher... en emportant le témoin d'activité avec vous, bien sûr! En enregistrant vos pas à l'aide du témoin d'activité, vous pouvez vérifier votre rythme biologique avec facilité.

Votre objectif quotidien

Pour commencer, votre objectif quotidien est fixé à 3000 pas. Vous pouvez changer cet objectif à votre guise. Essayez de trouver celui qui vous convient le mieux. Vous pouvez fixer votre objectif dans « Modifier l'objectif quotidien » ([voir page 80](#)).

Vérifier si l'objectif quotidien est atteint

Vous pouvez vérifier si vous avez atteint votre objectif quotidien en secouant le témoin d'activité, puis en observant son voyant lumineux. (Vous ne pouvez vérifier le nombre exact de pas effectués qu'en utilisant le logiciel.)

Objectif non atteint → Le voyant lumineux est **rouge** et clignote une fois.



Objectif atteint → Le voyant lumineux est **vert** et clignote deux fois.



Quantité de données pouvant être sauvegardées dans le témoin d'activité

Veuillez consulter ce tableau pour vérifier la quantité de données pouvant être sauvegardées par le témoin d'activité. Lorsque la quantité maximale de données est atteinte, les données les plus anciennes sont supprimées en premier.

Rythme biologique → Normalement jusqu'à 7 jours
(Nombre de pas effectués par minute) (minimum 4 jours)

Pas → Environ 30 jours
(Pas effectués par heure ou par jour)

- Si vous supprimez un joueur enregistré ([voir page 81](#)) ou si vous restaurez les paramètres par défaut du logiciel, les données sauvegardées dans le témoin d'activité ne seront pas reflétées dans le logiciel.
- Pour plus de détails, consultez la section « Compter vos pas et mesurer votre rythme biologique » dans le mode d'emploi du témoin d'activité.

Lorsque la pile du témoin d'activité est presque vide...

Lorsque la pile du témoin d'activité est presque vide, l'écran illustré à droite s'affichera automatiquement. Assurez-vous de remplacer la pile dans les plus brefs délais. Pour plus de détails sur la façon de remplacer la pile, veuillez consulter la section « État et remplacement de la pile » dans le mode d'emploi du témoin d'activité.

Pour éviter toute mesure erronée, seules les périodes de marche dépassant 10 secondes sont enregistrées.

Avertissement
La pile du témoin d'activité est presque vide.
Veuillez la remplacer dès que possible.

Vérifier votre rythme biologique

En utilisant « Vérifier votre rythme », vous pouvez voir à quelles heures vous avez marché et combien de pas vous avez effectués. Suivez la procédure ci-dessous pour vérifier le nombre de pas que vous avez effectués et pour consulter votre rythme biologique.

- 1 À l'écran titre, touchez « Vérifier votre rythme » et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran supérieur. Elles vous indiqueront la façon de connecter le témoin d'activité à la carte infrarouge.



- Assurez-vous que les capteurs infrarouges du témoin d'activité et de la carte infrarouge PERSONAL TRAINER: WALKING se font face et se situent à moins de 5 cm (2 po) l'un de l'autre. Maintenez-les immobiles quelques instants.
- Les données mesurées seront transférées du témoin d'activité à la carte infrarouge.
- Lorsque les données sont en cours de transfert, le voyant lumineux du témoin d'activité devient rouge.
- En cas de problèmes avec la connexion infrarouge, veuillez consulter les chapitres « Connexion infrarouge » et « Dépannage » du mode d'emploi fourni avec le témoin d'activité.

2 Une fois les données envoyées sur la carte infrarouge, vous pourrez vérifier vos périodes de marche et le nombre de pas que vous avez effectués. Le témoin d'activité vous demandera ensuite si vous comptez le transporter plus longtemps. Touchez « Oui » si vous avez encore l'intention de marcher. Vous serez alors redirigé(e) vers l'écran titre.

Toucher « Non » vous enverra à la 3e étape.

Note : Si vous n'avez pas vérifié les résultats du jour précédent, ces données seront vérifiées avant le nombre de pas et les périodes de marche de la journée en cours.

3 Le logiciel vous demandera si vous avez atteint votre mini-objectif (les mini-objectifs sont des buts quotidiens simples qui visent à améliorer votre qualité de vie). Veuillez toucher « Oui » ou « Non » pour répondre. Vous pourrez ensuite voir à quels moments de la journée vous avez été le plus actif ou la plus active et consulter les résultats détaillés du jour même, ainsi que ceux des jours récents.



4 Après avoir consulté vos résultats quotidiens, vous devrez évaluer votre journée en choisissant l'une des trois étampes proposées. Pour finir, vous recevrez votre mini-objectif du lendemain.

Note : Si vous avez atteint votre objectif quotidien (voir page 63), votre étape sera verte. Si vous n'avez pas atteint votre objectif quotidien, elle sera rouge.



Tous les joueurs/Sélectionner un joueur

Consultez les résultats des joueurs enregistrés sur la carte infrarouge et utilisez leurs données pour jouer aux jeux proposés. Pourquoi ne pas profiter du moment où vous vérifiez votre propre rythme biologique pour consulter les résultats des autres joueurs?

Écran des résultats

Touchez le Mii ou le chien d'un joueur pour consulter ses résultats. Le menu ci-dessous sera affiché. Touchez l'option qui vous intéresse pour continuer.

Note : Si l'accès à vos données (voir page 80) est protégé par l'option « Privé », vous devrez connecter le témoin d'activité correspondant à la carte infrarouge au moment de sélectionner votre Mii ou votre chien.

VOIR VOS RÉSULTATS → Page 68

JEUX ET CLASSEMENTS → Page 74

CHANGER VOS DONNÉES → Page 80

Rythme biologique de la journée

Données des joueurs	31-5
Susie	
Michael	
Davey	
Lucky	



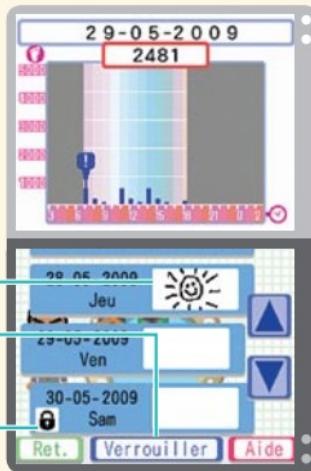
Tous les joueurs/Voir vos résultats

Touchez « Rythme détaillé » pour voir vos résultats récents, minute par minute, et « Calendrier » pour consulter tous vos résultats. Vous pouvez aussi observer la façon dont votre rythme biologique évolue avec le temps.

Rythme détaillé

Consultez le nombre de pas et la durée des marches enregistrées minute par minute. Touchez le jour dont vous souhaitez voir les résultats. Utilisez ▲ et ▼ pour faire défiler la liste.

Note : Vous pouvez aussi sélectionner des résultats en appuyant en haut ou en bas sur la + croix directionnelle.



Note du jour (voir page 70)

VERROUILLER (voir page 69)

Utilisez cette option pour empêcher les résultats d'être effacés.

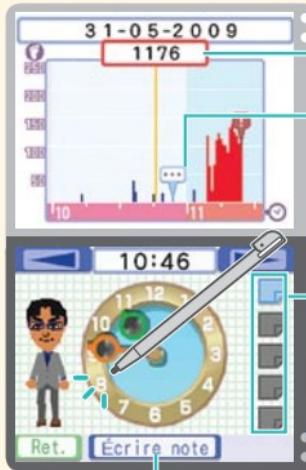
Ikone de verrouillage

Affichée sur les données verrouillées.

Résultats minute par minute

Le nombre de pas que vous avez effectués chaque minute est enregistré dans « Rythme détaillé ». Vous pouvez faire avancer ou reculer les aiguilles de l'horloge pour trouver l'heure que vous souhaitez consulter en utilisant ▲ et ▼ ou en faisant glisser les aiguilles à l'aide du stylet.

Note : Vous pouvez aussi faire avancer ou reculer les aiguilles de l'horloge en vous servant respectivement du bouton L et du bouton R.



Nombre de pas

Ikone de note

Sélectionnez une heure à laquelle une note est attachée pour afficher une version plus grande de la note.

Notes

Touchez une note bleue pour afficher l'heure à laquelle elle est attachée.

ÉCRIRE NOTE

À propos de la sauvegarde et du verrouillage des résultats

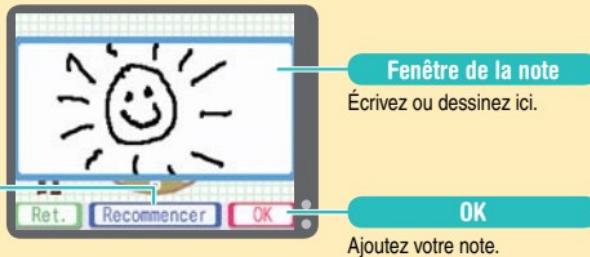
Au bout de 28 jours, les anciennes données seront effacées du « Rythme détaillé » (mais elles seront toujours visibles dans « Calendrier »). Si vous souhaitez protéger les données d'une journée en particulier, sélectionnez les résultats du jour en question, puis touchez « Verrouiller » pour empêcher qu'elles soient effacées. Vous pouvez verrouiller jusqu'à 20 jours de cette façon.

Note: Vous pouvez déverrouiller des résultats en touchant « Deverrouil. ». Les données de la journée déverrouillée pourront alors être effacées.

Écrire des notes

Tout mot ou dessin que vous tracez dans une note apparaît exactement comme vous l'avez entré. Touchez « Écrire note » pour faire apparaître une note vide sur l'écran tactile. Vous pouvez ajouter jusqu'à cinq notes aux données de n'importe quel jour.

Note : Vous ne pouvez pas ajouter une nouvelle note si des données annotées se situent à moins de cinq minutes de l'heure à laquelle vous souhaitez l'attacher.



RECOMMENCER

Recommencez avec une note vide.

Effacer une note

Si vous sélectionnez une heure à laquelle une note est déjà attachée dans vos résultats minute par minute, « Effacer note » apparaît à la place d'« Écrire note ». Touchez « Effacer note » pour effacer la note en question.

Assurez-vous de verrouiller les données que vous souhaitez conserver! N'oubliez pas : ajouter des notes aux résultats d'une journée vous permet de vous rappeler plus facilement les activités du jour en question.



Calendrier

Cette option sert à afficher le calendrier. Touchez une date pour voir votre rythme biologique ainsi que le nombre de pas que vous avez effectués lors de cette journée. Utilisez et pour changer le mois affiché.

- Vous pouvez aussi utiliser la croix directionnelle pour sélectionner un jour, et les boutons L et R pour changer le mois affiché.
- Les résultats sont sauvegardés dans votre calendrier pendant cinq ans.



Rythme biologique

Les périodes où vous avez marché normalement apparaissent en bleu. Les périodes où vous avez marché 10 minutes d'affilée ou plus apparaissent en rouge. Les périodes d'inactivité apparaissent en blanc.

Jour où le rythme n'a pas été vérifié

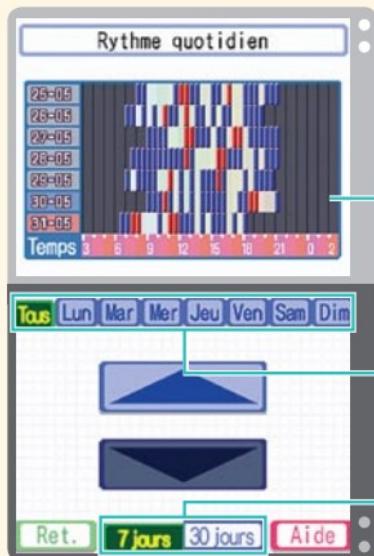
Étampe

Rappel : Utilisez « Calendrier » pour voir le nombre de pas que vous avez effectués ainsi que votre rythme biologique, et « Rythme détaillé » pour consulter vos résultats minute par minute!



Graphiques du rythme

Consultez votre rythme biologique sous forme de graphiques. Utilisez et , ou appuyez en haut ou en bas sur la croix directionnelle pour faire défiler les dates affichées sur le graphique. Les graphiques peuvent être affichés pour 7 ou 30 jours.



Rythme biologique

Les périodes où vous avez marché normalement apparaissent en bleu. Les périodes où vous avez marché 10 minutes d'affilée ou plus apparaissent en rouge. Les périodes d'inactivité apparaissent en blanc.

Jour de la semaine

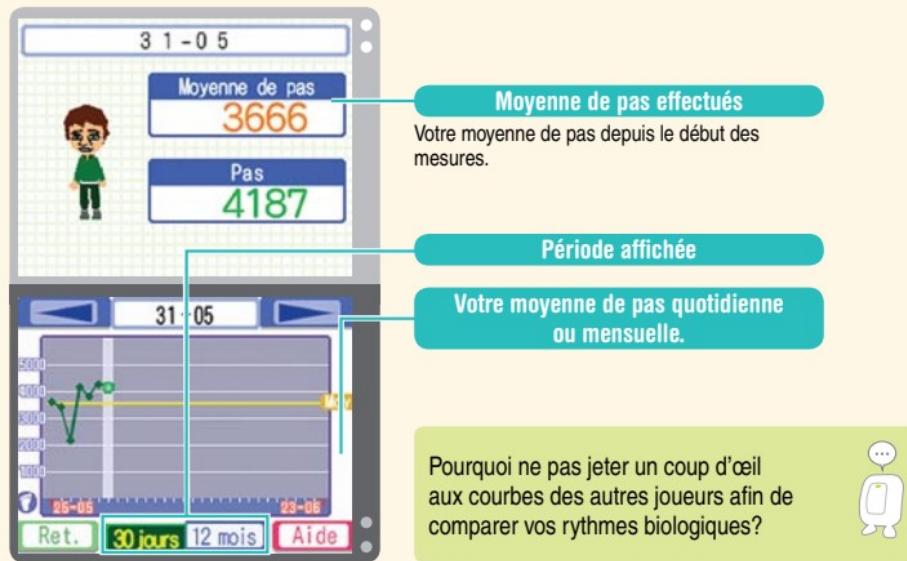
Touchez un jour de la semaine pour afficher ses résultats.

Période affichée

Courbes des pas

Consultez le nombre de pas que vous avez effectués jusqu'à ce jour sous forme de courbes. Vous pouvez choisir le jour que vous voulez voir en touchant une courbe, en touchant et ou en utilisant le bouton L et le bouton R. Une courbe de 30 jours ou de 12 mois peut être affichée.

Note : La courbe sur 30 jours indique votre nombre de pas quotidien, alors que celle sur 12 mois indique votre moyenne de pas sur 30 jours.

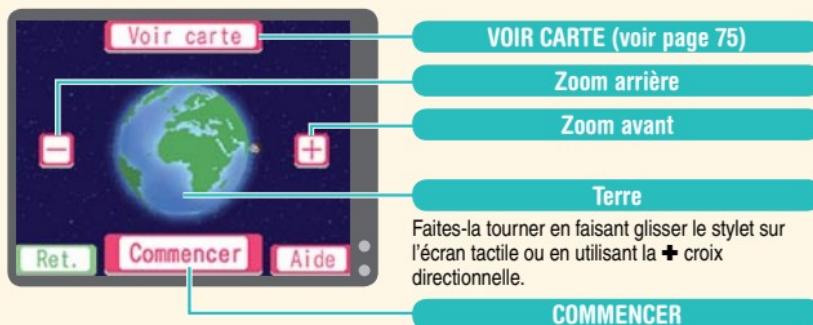


Résultats/Jeux et classements

Utilisez vos résultats pour créer votre propre carte du monde illustrée ou convertir vos pas et ceux des autres joueurs en énergie électrique afin d'illuminer votre maison! Vous pouvez également jouer et consulter les classements via la Connexion Wi-Fi Nintendo ([voir page 77](#)).

Tour du monde à pied

Dessinez des images sur la surface de la Terre en utilisant le nombre total de pas que vous avez effectués jusqu'au jour en question. Touchez « Commencer » et votre personnage se mettra automatiquement à dessiner.



Voir carte

Touchez « Voir carte » pour afficher la carte du monde. Les dessins que vous avez terminés s'affichent sur la carte sous forme d'icônes. Vous pouvez déplacer cette carte en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile ou en utilisant la + croix directionnelle. Touchez une icône pour revoir le dessin complété.



Lumières

Illuminez votre maison grâce au rythme biologique de chaque joueur pour la journée en cours.



Touchez « Commencer » pour commencer à éclairer votre maison.



Les joueurs généreront une certaine quantité d'électricité en fonction de leurs résultats, et ainsi éclaireront votre maison.

Votre maison s'assombrit progressivement. Il faut donc continuer de marcher pour qu'elle reste allumé! Si les joueurs marchent en même temps, la maison rayonnera encore plus. « Lumières » se sert des données de la journée en cours, donc assurez-vous d'utiliser « Vérifier votre rythme » (voir page 65) avant de commencer.



Classements

Consultez les classements des joueurs enregistrés. Les classements sont déterminés en fonction des résultats des joueurs enregistrés. Touchez « Catégories » pour choisir le classement que vous souhaitez voir.

Connexion Wi-Fi Nintendo

Consultez les classements mondiaux et jouez aux jeux proposés en utilisant vos résultats via la Connexion Wi-Fi Nintendo. Sélectionnez « Mettre les données à jour », « Voyage dans l'espace », « Classements mondiaux » ou « Paramètres ».

Note : La première fois que vous sélectionnez « Connexion Wi-Fi Nintendo », seules les options « Mettre les données à jour » et « Paramètres » sont disponibles. Après avoir sélectionné « Mettre les données à jour » une première fois, vous aurez aussi accès à « Voyage dans l'espace » et « Classements mondiaux ».

Un routeur sans fil compatible et l'accès à Internet haute vitesse sont nécessaires pour jouer en ligne. Pour plus de détails, visitez www.nintendo.com.

Recevoir des données mises à jour

Mettez à jour les données utilisées dans « Voyage dans l'espace » et « Classements mondiaux » en recevant les toutes dernières données des joueurs du monde entier.

- Veuillez attendre au moins cinq minutes entre chaque mise à jour si vous souhaitez recevoir les toutes dernières données deux fois de suite ou plus.
- Si l'heure et la date de votre console Nintendo DS sont incorrectes, vous ne pourrez peut-être pas recevoir les données mises à jour.

Données envoyées via la Connexion Wi-Fi Nintendo

Les données de votre joueur sont automatiquement envoyées lorsque vous sélectionnez « Mettre les données à jour ».

Les données envoyées sont :

- Votre Mii (ou votre chien);
- Votre record de pas en un jour et votre total de pas de la semaine;
- Votre total de pas depuis le début des mesures.

Voyage dans l'espace

Combez votre total de pas avec ceux des joueurs du monde entier et découvrez les planètes que vous pourriez atteindre ensemble.

Note : Le total de pas est mis à jour toutes les cinq minutes.



Classements mondiaux

Consultez les classements des joueurs du monde entier. Les classements sont déterminés en fonction du nombre de pas effectués par chaque joueur. Découvrez où vous vous situez sur la scène mondiale!

Note : Les classements sont mis à jour chaque dimanche à minuit (G.M.T.).

Pas totaux	
111 065	
3 e	
110 028	
4 e	
6278	
Vous	5 e
4887	

Paramètres

Cette option vous permet de configurer les paramètres de la Connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : Pour plus de détails sur la Connexion Wi-Fi Nintendo, consultez le mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo). Si vous avez des problèmes avec la CWF Nintendo, veuillez vous référer à la section intitulée « Dépannage » du mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals.

À propos de la Connexion Wi-Fi Nintendo

La Connexion Wi-Fi Nintendo permet à de nombreux joueurs possédant PERSONAL TRAINER: WALKING de jouer ensemble grâce à Internet, même s'ils habitent loin l'un de l'autre.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord configurer la Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Pour plus de détails sur la façon de configurer votre console Nintendo DS, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals.
 - Pour terminer la configuration de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un accès sans fil à Internet (tel qu'un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haute vitesse.
 - Jouer en ligne via la Connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le bloc d'alimentation pour éviter de vider la batterie pendant votre partie.
 - Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles avec la Connexion Wi-Fi Nintendo grâce à des points d'accès sans fil publics sans aucune configuration supplémentaire.
 - Consultez le contrat d'utilisation (page 83) qui définit les règles d'utilisation de la Connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez aussi le consulter au www.nintendo.com/games/wifi/ds.
 - Le surnom que vous utiliserez sera vu par d'autres joueurs lors des parties en mode multijoueur sur la CWF Nintendo.
 - Afin de protéger votre vie privée, ne divulquez aucune information personnelle telle que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de fête, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres utilisateurs.
- Pour plus de détails sur la Connexion Wi-Fi Nintendo, la configuration de la console Nintendo DS ou pour consulter une liste complète des points d'accès sans fil publics, visitez support.nintendo.com (É.-U., Canada et Amérique latine seulement) ou composez le 1-800-895-1672 (É.-U. et Canada seulement).

Tous les joueurs/Changer vos données

Modifiez divers aspects de votre joueur, tels que son apparence, son prénom ou sa couleur préférée. Vous pouvez également fixer votre objectif quotidien et modifier l'accès à vos données.

Menu « Changer vos données »

Utilisez ce menu pour personnaliser votre joueur. Le profil actuel de votre joueur et votre objectif quotidien seront affichés sur l'écran supérieur.



MODIFIER L'APPARENCE	Modifiez l'apparence, les vêtements et la couleur préférée de votre Mii ou de votre chien.
MODIFIER LE PROFIL	Changez de nom de famille, de prénom et de date de fête. Si vous modifiez le nom de famille, ce changement sera reflété pour tous les joueurs enregistrés sur cette carte infrarouge.
MODIFIER L'OBJECTIF QUOTIDIEN	Modifiez votre objectif quotidien. Ce changement sera effectué dès le lendemain. Si vous touchez « Moy. de pas », votre objectif quotidien sera ajusté à votre moyenne de pas des 30 derniers jours.
MODIFIER L'ACCÈS	Choisissez l'option « Privé » pour empêcher d'autres utilisateurs d'accéder à vos données dans « Voir vos résultats ». Vous pouvez aussi désactiver cette option.

Gérer vos données

Effacez les données d'un joueur ou transférez-les sur un autre témoin d'activité. Sélectionnez « Effacer des données » ou « Transférer des données » selon votre souhait.

Effacer des données

Cette option vous permet d'effacer un joueur enregistré. Touchez le personnage que vous souhaitez effacer, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Les données effacées sont irrécupérables, donc faites bien attention.



Transférer des données

Cette option vous permet de transférer des données sur un autre témoin d'activité. Touchez le personnage dont vous souhaitez transférer les données et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

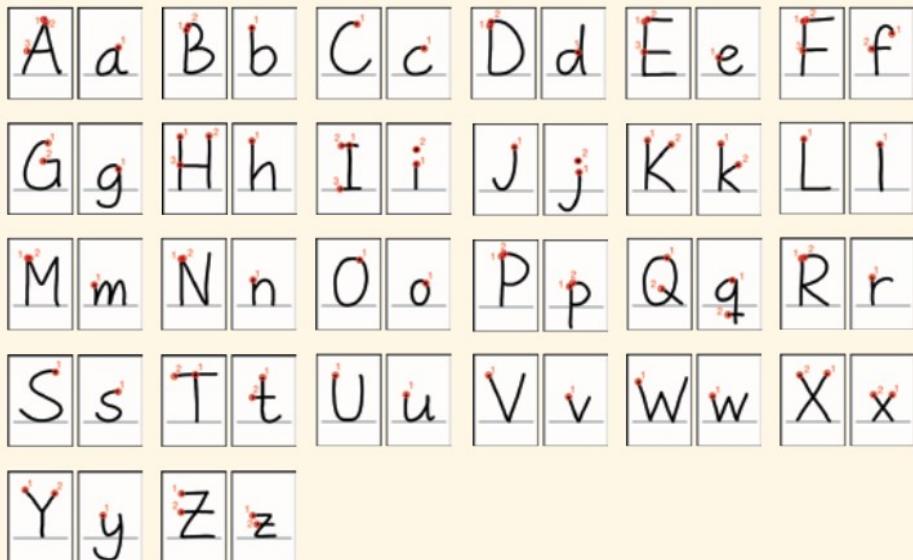
Utilisez cette fonction si vous avez perdu ou brisé votre témoin d'activité.

Reconnaissance d'écriture

Elles expliquent la bonne façon d'écrire les lettres afin qu'elles soient reconnues plus facilement par le logiciel.

Les ronds et les chiffres vous indiquent où commencer à écrire les caractères et l'ordre dans lequel chaque partie doit être tracée.

Lettres



Termes d'entente d'utilisation

Le Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Connexion Wi-Fi Nintendo (le «Service») qui est un service fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo» et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LE DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LE DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWiFi.com/terms.

CONDUITE DE L'UTILISATEUR

Nous vous demandons de faire votre possible pour que ce Service reste un environnement sain et convivial. Plus spécifiquement, vous ne pouvez pas utiliser ce Service pour :

- Fournir en téléchargement, transmettre, ou rendre disponible du matériel illégal, nuisible, harcelant, ou autrement condamnable;
- nuire aux mineurs de manière quelconque;
- fausser votre identité ou imiter une personne quelconque, ce qui comprend l'utilisation ou la tentative d'utilisation d'identification ID, du Service ou de l'appareil de quelqu'un d'autre sans l'autorisation de Nintendo;
- manipuler les détails identifiants afin de masquer l'origine de tout contenu transmis par le biais de ce Service;
- fournir en téléchargement, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empêche sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication;
- utiliser une portion quelconque du Service à des fins illicites;
- vous livrer à une activité quelconque qui interrompt, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignement Personnel»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignement Personnel que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

CONTRIBUTIONS

Tout Contenu créé par l'Utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNIS PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ETAT» ET «À DISPOSITION». L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÈDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS. NOUS NE GARANTISONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCESSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRI D'INFECTIONS PAR VIRUS, VER, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, PERTE DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNEES DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRET TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHIER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSÉ À VOTRE DS OU DE Perte DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU REÇUS, NON-TRANSMIS OU NON-REÇUS, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou régulation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

ACCÈS AU CONTENU D'UN TIERS

Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en téléchargement ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle sur ces sites ou ressources, nous nous dégageons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons pas aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement Personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers partis.

LISTE D'AMIS (FRIEND ROSTER)

Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès à une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçue de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis.

CONFIDENTIALITÉ

Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ CONCERNANT LE CONTENU ET LES CONTRIBUTIONS DES UTILISATEURS

Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de retirer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparaître); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autres, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

GÉNÉRAL

Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régit votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précédent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constituera pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'Etat de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions subsistantes. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

Contactez-nous : Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 ou www.nintendowifi.com.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit defectueux.* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit defectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET Perte, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MÉTIÉRAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Notes